BANCO IMOBILIÁRIO

Edição Disney

A partir de 8 anos
Para 2 a 6 Jogadores

BANCO IMOBILIÁRIO

Edição Disney

O mundo mágico da Disney ganha vida quando seus personagens e suas criações coloridas são colocados juntos no jogo de tabuleiro mais popular do mundo, o Banco Imobiliário®.
Nesta fascinante Edição da Disney, você irá de uma terra mágica a outra.
Se você nunca jogou o clássico Banco Imobiliário, consulte as regras na página 10. Depois, volte à página 2 para aprender sobre as características especiais desta edição.

O QUE É IGUAL?

O objetivo e as regras normais do jogo.

O QUE É DIFERENTE?

- Ganhar Dólares Disney, em vez dos dólares usuais do Banco Imobiliário.
- As cartas Momentos Mágicos e Hora do Show substituem as clássicas Sorte e Revés.
- As casas do tabuleiro e os Títulos de Propriedade correspondentes contém os filmes da Disney que você está comprando. Todos os valores são os mesmos que os títulos correspondentes no jogo tradicional.

• O Imposto ao Tio Patinhas substitui o Imposto de Renda e o Imposto ao Príncipe John substitui as Taxas de Terreno ou Empresa com dono.
• No lugar das tradicionais estradas de ferro, esta edição usa quatro meios de transporte Disney: o albatroz de Bernardo e Bianca; o navio pirata do Capitão Gancho; a abóbora da Cinderela; e o carro de Cruela Devil, do filme 101 Dálmatas.
• O jogo também tem dois poderes especiais: a Varinha Mágica e o Pó Mágico da Sininho.

OBJETIVO

Tornar o jogador mais rico, por meio da compra, venda e aluguel das propriedades Disney.

CONTÉM

Tabuleiro, Títulos de propriedades, Dinheiro com motivos Disney, 6 Peões coloridos, 16 cartas Momentos Mágicos, 16 cartas Hora do Show, 32 Casas, 12 Hotéis, 2 Dados.

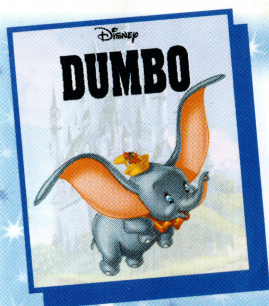
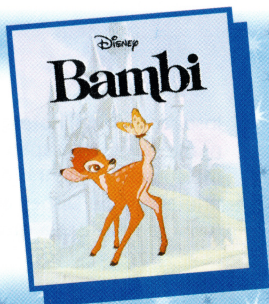
DICA AOS ADULTOS:

Leia as instruções a seguir com atenção e - ao mesmo tempo - vá jogando com a criança.

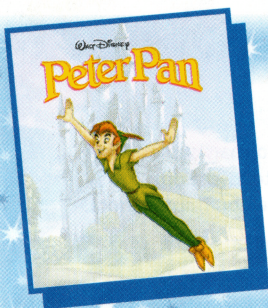
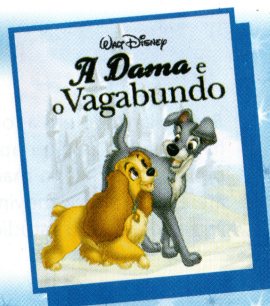
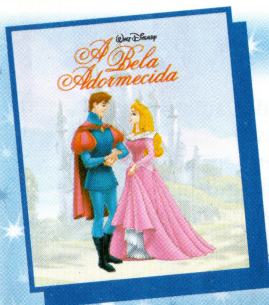
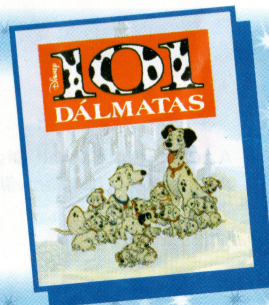
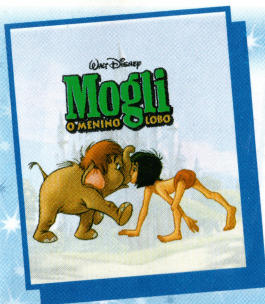
SINOPSES DOS FILMES

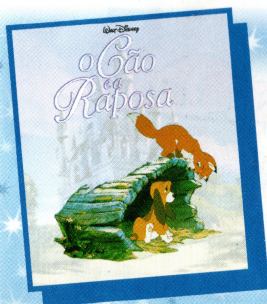
Steamboat Willie foi o primeiro desenho do Mickey Mouse e o primeiro com som sincronizado.
Seu lançamento foi em 18 de novembro de 1928, data que ficou valendo para comemorar o aniversário de Mickey!

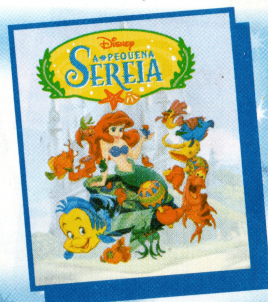
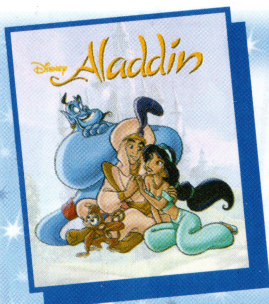
Branca de Neve e os Sete Anões, baseado no conto de fadas dos Irmãos Grimm, foi o primeiro filme de desenho animado. Lançado em dezembro de 1937, recebeu prêmios especiais da Academia em 1939: um Oscar® de tamanho normal e sete Oscar® de tamanho pequeno!

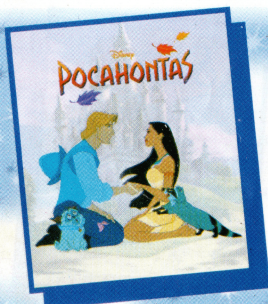
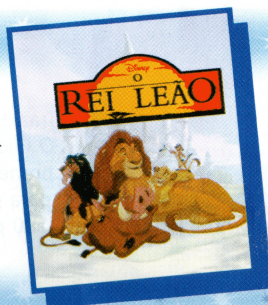
Baseado num conhecido conto de Collodi, *Pinóquio* foi lançado em fevereiro de 1940. Foi o segundo filme de desenho animado de Walt Disney.
Ele ganhou prêmio da Academia por Melhor Trilha Sonora e Melhor Música *(When You Wish Upon a Star)*.

Um dos filmes de desenho animado mais sublimes de Walt Disney, *Dumbo* voou para as telas em outubro de 1941. Ganhou um Oscar® pela Melhor Trilha Sonora.

Bambi, lançado em agosto de 1942, foi o primeiro filme da Disney a ter apenas animais. Para fazer a parte de Bambi parecer o mais real possível, os desenhistas até estudaram os movimentos de duas corças, que foram doadas ao estúdio!

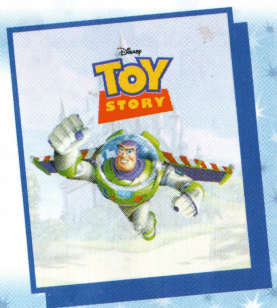
Lançado em fevereiro de 1950, a adaptação de um clássico conto de fadas por Walt Disney foi um dos filmes mais populares do ano. A cena em que os trapos de *Cinderela*, magicamente, se transformam num lindo vestido de festa, foi a peça de animação favorita de Walt Disney.

A adaptação de Walt Disney da novela de Lewis Carrol, *Alice no País das Maravilhas*, foi lançada em 1951.

Peter Pan, inspirado na peça do mesmo nome de Sir James Barrie, voou para as telas em fevereiro de 1953.

Inspirado pelo filhote que Walt Disney deu à sua esposa numa caixa de chapéu, o filme *A Dama e o Vagabundo* foi lançado em junho de 1955. Foi também foi o primeiro filme Disney animado em CinemaScope® (uma forma de tela grande de projeção).

A Bela Adormecida, versão animada do conto tradicional de Charles Perrault, foi lançada em janeiro de 1959. Esse foi o trabalho com mais elaboração e detalhes da Disney.

Baseado no romance de Dodie Smith, *101 Dálmatas* foi lançado em janeiro de 1961. Foi o primeiro que usou exclusivamente o processo de cópias xerográficas para transferir os desenhos de animação para um filme acabado.

Inspirado no livro *Mogli, o Menino Lobo*, de Rudyard Kipling, esse foi o primeiro filme de desenho animado a ser supervisionado pelo próprio Walt Disney. Foi lançado em outubro de 1967.

Baseado em dois livros de Marjery Sharp *(The Rescuers e Miss Bianca)*, *Bernardo e Bianca* foi lançado em junho de 1977. Levou quatro anos para ser feito e nele foram utilizados 330.000 desenhos, de 40 diferentes animadores!

Trazido para as telas em julho de 1981, *O Cão e a Raposa* é baseado na estória do mesmo nome, de Daniel P. Mannix. O filme levou quatro anos para ser produzido, com a ajuda de mais de 180 pessoas, incluindo 24 animadores!

A Pequena Sereia, lançado em novembro de 1989, é baseado numa estória de Hans Christian Andersen. Quase 80% do filme exigiram algum tipo de efeito especial – desde as tempestades no mar, até as distorções embaixo da água. Ele ganhou Prêmio da Academia por Melhor Música *(Under the Sea)* e Melhor Trilha Sonora.

A Bela e a Fera, da Disney, foi lançado em novembro de 1991. O filme recebeu sete Prêmios da Academia, incluindo Melhor Filme, o primeiro para um filme de desenho animado. Ele também ganhou como Melhor Música *(Beauty and the Beast)* e Melhor Trilha Sonora.

Baseado em um antigo conto (As Mil e Uma Noites), *Aladdin* foi lançado em novembro de 1992. As imagens geradas em computador permitiram que os diretores criassem algumas cenas espetaculares, incluindo a volta no tapete mágico através da Caverna das Maravilhas. O filme ganhou prêmio da Academia por Melhor Música *(A Whole New World)* e Melhor Trilha Sonora.

O Rei Leão rugiu nas telas em junho de 1994. O filme ganhou prêmio da Academia por Melhor Música *(Can You Feel the Love Tonight)*, cantada por Elton John. Ganhou também Oscar® por Melhor Trilha Sonora.

Pocahontas, o primeiro filme da Disney a se basear em um fato histórico, foi lançado em junho de 1995. O filme ganhou Prêmio da Academia por Melhor Música *(Colors of the Wind)*.

Toy Story, lançado em novembro de 1995, foi o primeiro filme de desenho animado a ser inteiramente feito em computador e foi produzido como parte de uma parceria entre a Disney e a Pixar.

Mulan, lançado em 1998, a estória legendária de uma jovem chinesa que se tornou uma lutadora para salvar seu país. Foi o primeiro filme de desenho animado longa-metragem totalmente criado nos estúdios da Disney, na Flórida.

Tarzan, o sucesso de 1999, introduziu uma técnica inovadora chamada de animação em *"deep canvas"*, que dá aos movimentos do herói um dramático senso de dimensão e movimento no espaço.

REGRAS DO JOGO

OBJETIVO: O objetivo do jogador é ficar mais rico, através da compra, da venda e do aluguel de propriedades.

PREPARAÇÃO: Coloque as cartas Momentos Mágicos e Hora do Show viradas para baixo no local indicado no tabuleiro. Cada jogador escolhe um peão para representá-lo na viagem pelo tabuleiro.
Cada jogador recebe $ 1500, divididos da seguinte forma: duas notas de $ 500, duas de $ 100 e duas de $ 50; seis notas de $ 20; cinco notas de $ 10, cinco de $ 5 e cinco de $ 1
O restante do dinheiro e outros equipamentos vão para o Banco. Empilhe o dinheiro do Banco nos cantos, nos compartimentos da bandeja plástica do Banqueiro.

BANQUEIRO: Escolha um jogador como Banqueiro, que também deverá ser um bom leiloeiro. O Banqueiro, que também joga, deve manter seus recursos pessoais separados dos do Banco. Quando jogam mais de cinco pessoas, o Banqueiro deve escolher entre ser apenas Banqueiro ou Leiloeiro.

O BANCO: O Banco, além do dinheiro, também guarda os Títulos de Propriedade, as Casas e os Hotéis que ainda não foram comprados e usados pelos jogadores. O Banco paga honorários e bônus. Ele vende e leiloa propriedades e distribui os Títulos de Propriedade; vende Casas e Hotéis aos jogadores e empresta dinheiro, quando necessário para hipotecas.
O Banco recolhe todas as taxas, multas, empréstimos, juros e o dinheiro de todas as propriedades que vende e leiloa.
O Banco nunca quebra. Se o Banco ficar sem dinheiro, o Banqueiro pode emitir quanto dinheiro for necessário, escrevendo em papel comum.

O JOGO: Começando com o Banqueiro, cada jogador lança o dado na sua vez. O jogador com o número maior começa o jogo.
Coloque seu peão no lugar marcado "partida", jogue os dois dados e mova o seu peão, no sentido da seta, o número de casas indicado pelos dois dados. Depois de terminado a jogada, o próximo jogador é o da esquerda. Os peões ficam nessas casas até a próxima vez do jogador. Vários peões podem ficar na mesma casa, ao mesmo tempo.
De acordo com a casa que seu peão alcança, você deve comprar um imóvel, outra propriedade ou ser obrigado a pagar aluguel, pagar taxas, tirar uma carta de Momentos Mágicos ou Hora do Show, ir para a prisão, etc.
Se lançar uma dupla nos dados (o mesmo valor nos dois dados), moverá, como sempre, os seus peões na soma dos dois dados e estará sujeito a qualquer privilégio ou penalidade da casa em que cair. Porém, pode jogar de novo e mover seu peão. Se tirar dupla três vezes seguidas, vai direto para a "prisão".

PARTIDA: Cada vez que o peão do jogador parar ou passar sobre a casa de PARTIDA, jogando o dado ou tirando uma carta, o jogador recebe $ 200 do Banqueiro.
Os $ 200 são pagos apenas uma vez a cada rodada no tabuleiro. Porém, se passar a casa de PARTIDA na jogada de um dado e parar 2 casas depois da casa Sorte e 7 casas depois da casa Hora do Show, e tirar a carta "Vá para a casa de PARTIDA", você recebe $ 200 por passar pela casa de PARTIDA, na primeira jogada, e mais $ 200 pelas instruções da carta.

COMPRAR PROPRIEDADES: Sempre que parar numa propriedade sem dono, você deve comprar essa propriedade do Banco pelo preço que está marcado. Você recebe a carta Título de Propriedade mostrando a posse e coloca a carta virada para cima, na sua frente.
Se você não quer comprar a propriedade, o Banqueiro vende a propriedade em leilão pelo lance mais alto. O comprador paga ao banco a quantia do lance e recebe a carta de Título de Propriedade. Qualquer jogador, incluindo aquele que não quis comprar pelo preço marcado pode fazer um lance. Os lances podem começar com qualquer valor.

PAGAR ALUGUEL: Quando parar numa propriedade que já tenha sido adquirida, terá que pagar ao proprietário o aluguel que está na carta de Título de Propriedade.
Se a propriedade está hipotecada, não se paga nenhum aluguel. Quando a propriedade está hipotecada, a carta Título de Propriedade está virada com a face para baixo, em frente ao dono.
É vantagem ter todas as cartas de Títulos de Propriedade em um grupo de cor, porque o dono pode cobrar aluguel duplo por propriedades não melhoradas nesse grupo de cor. Essa regra se aplica a propriedades não hipotecadas, mesmo se outra propriedade nesse mesmo grupo de cor está hipotecada.
É ainda mais vantajoso ter Casas e Hotéis nas propriedades, porque os aluguéis são mais altos do que nas propriedades não melhoradas, ou seja, propriedades sem construção são mais baratas.
O proprietário pode não receber o aluguel, se ele não cobrar antes de o jogador lançar o dado.

MOMENTOS MÁGICOS E HORA DO SHOW: Quando você parar numa dessas casas, pegue a carta no alto do espaço indicado, siga as instruções e recoloque a carta virada para baixo na base do monte.
A carta "SAÍDA LIVRE DA PRISÃO" é mantida até ser usada e então retorna para a base do monte. Se o jogador que a tirou não quer usá-la, ele pode vendê-la a qualquer hora para outro jogador, por um preço combinado por ambos.

IMPOSTO AO TIO PATINHAS E IMPOSTO AO PRÍNCIPE JOHN: Se você parar aqui, tem duas opções: pode avaliar sua taxa em $ 200 e pagar ao Banco, ou pode pagar ao Banco 10% do valor total do seu dinheiro. O valor total é todo o seu dinheiro em caixa, os preços marcados das suas propriedades hipotecadas e não hipotecadas e o preço de custo de todas as suas propriedades.
Você deve decidir a opção que vai tomar, antes de somar o seu valor total.

PRISÃO: Você pára na prisão quando: (1) seu peão pára numa casa marcada "Vá para a Prisão"; (2) você vira uma carta "Vá para a Prisão"; (3) lança duplas três vezes seguidas.
Quando é mandado para a prisão, você não pode receber seus honorários de $ 200 nessa jogada porque, de qualquer lugar onde seu peão está no tabuleiro, você é mandado direto para a prisão.
Se você não é mandado para a prisão, mas está nessa casa por causa do caminho do jogo, você está "APENAS VISITANDO", não recebe nenhuma penalidade e avança normalmente na próxima vez.
Você sai da prisão quando: (1) lançar duplas em qualquer uma das próximas três vezes. Se conseguir isso, você imediatamente avança o número de casas mostrado pelo lançamento do dado. Mesmo que tenha lançado duplas, você passa a vez ao próximo jogador; (2) usar, se tiver, a carta "SAÍDA LIVRE DA PRISÃO"; (3) comprar a carta "SAÍDA LIVRE DA PRISÃO" de outro jogador; ou; (4) pagar $ 50, antes que lance o dado em qualquer uma das suas duas próximas vezes.
Se você não lançar duplas até a terceira vez, deve pagar uma multa de $ 50. Nesse caso você sai da prisão e imediatamente avança o número de casas indicado pelo seu dado.
Mesmo que esteja na prisão, você deve comprar ou vender propriedades, comprar ou vender Casas e Hotéis e receber aluguéis.

ESTACIONAMENTO GRÁTIS: O jogador que passa nessa casa não recebe nenhum dinheiro, propriedade ou recompensa de nenhum tipo. Esse é apenas um lugar de descanso "grátis".

CASAS: Quando você possui todas as propriedades num grupo de cor, você pode comprar Casas do Banco e construí-las nessas propriedades.
Se comprar uma Casa, você pode colocá-la em uma dessas propriedades. A próxima Casa que comprar deve ser construída em uma das propriedades não melhoradas nesse ou em qualquer outro grupo de cor completo que possua.
O preço que deve pagar ao Banco sobre cada Casa é mostrado na sua carta Título de Propriedade, da propriedade em que quer construir.
O dono ainda recebe um aluguel duplo do adversário que passar nessas propriedades não melhoradas do seu grupo de cor completo.
Segundo as regras, você deve comprar e construir a qualquer hora, quantas Casas quiser e situação financeira permitir. Mas você tem que construir uma Casa em cada grupo da mesma cor, antes de colocar a segunda, e assim sucessivamente, até completar as 4 Casas
Como você constrói de forma igual, da mesma forma você deve excluir se vender as Casas de volta para o Banco (veja VENDER PROPRIEDADES).

HOTÉIS: Quando você tem 4 Casas em cada propriedade de um grupo de cor completo, pode comprar um Hotel do Banco e construí-lo em qualquer propriedade do grupo da cor.
Você devolve as 4 Casas dessa propriedade ao Banco e paga o preço do Hotel, que é mostrado na carta Títulos de Propriedade. Você pode construir apenas um Hotel na propriedade.

AUSÊNCIA DE IMÓVEIS: Quando o Banco não tem Casas para vender, os jogadores que querem construir devem esperar que algum jogador devolva ou venda suas Casas ao Banco, antes de construir. Se há um número limitado de Casas e Hotéis disponíveis e dois ou mais jogadores querem comprar mais do que o Banco tem, as Casas e os Hotéis devem ser vendidos em leilão pelo lance maior.

VENDER PROPRIEDADES: Propriedades não melhoradas (que não sejam Casas nem Hotéis) e veículos de transporte podem ser vendidos a qualquer jogador como uma transação particular, por qualquer montante que o dono possa conseguir. Entretanto, nenhuma propriedade pode ser vendida a outro jogador se as construções estão em qualquer propriedade desse grupo de cor. Qualquer construção assim localizada deve ser vendida de volta ao Banco, antes que o dono possa vender qualquer propriedade desse grupo de cor.

Casas e Hotéis podem ser vendidos de volta a qualquer hora, por 1/3 do preço pago por eles.

Todas as Casas de um grupo de cor devem ser vendidas uma a uma igualmente, ao contrário da forma que foram construídas.

Todos os Hotéis em um grupo de cor devem ser vendidos de uma só vez. Ou devem ser trocados por Casas (um Hotel vale 5 Casas) igualmente, ao contrário da forma que foram construídos.

HIPOTECAS: Propriedades não melhoradas podem ser hipotecadas no Banco, a qualquer hora. Antes de uma propriedade ser hipotecada, todas as construções em todas as propriedades do mesmo grupo de cor devem ser vendidas de volta ao Banco pela metade do preço. O valor da hipoteca está impresso em cada carta Título de Propriedade.

Nenhum aluguel pode ser recolhido numa propriedade hipotecada ou veículo de transporte, mas o aluguel pode ser recolhido em propriedades não hipotecadas nesse mesmo grupo.

Para aumentar a hipoteca, o dono deve pagar ao Banco o montante da hipoteca, mais 10% de juros. Quando todas as propriedades de um grupo de cor não estiverem mais hipotecadas, o dono pode comprar de volta as propriedades pelo preço inteiro.

O jogador que hipoteca propriedades retém a posse delas e nenhum outro jogador pode comprá-las aumentando a hipoteca do Banco. Mas, o dono pode vender essa propriedade hipotecada a outro jogador, a qualquer preço combinado. Se você é o novo dono, pode aumentar a hipoteca de uma vez, se quiser, pagando ao Banco a hipoteca e mais 10% de juros. Quando comprar a propriedade, e se aumentar a hipoteca mais tarde, você deve pagar ao Banco um adicional de 10% de juros, assim como o montante da hipoteca.

FALÊNCIA: Você é declarado falido se deve mais do que pode pagar para outro jogador ou para o Banco. Se suas dívidas são com outro jogador, você deve entregar tudo para ele e se retirar do jogo. Nesse acordo, se você possui casas ou hotéis, você deve devolvê-los ao Banco em troca de dinheiro, no valor da metade do preço pago por eles, e esse dinheiro é pago ao credor. Se você tem propriedades hipotecadas, também deve ceder essas propriedades ao seu credor, porém o novo dono deve pagar ao Banco o montante de juros sobre o aluguel, que é 10% do valor da propriedade. O novo dono deve escolher entre pagar o capital ou manter a propriedade até a próxima vez, e então aumentar a hipoteca. Se ele mantém a propriedade dessa maneira, até a próxima vez, deve pagar novamente os juros quando a hipoteca aumentar.

Se sua dívida é com o Banco, em vez de ser com outros jogadores, e você deve mais do que pode pagar (por causa das taxas e penalidades), mesmo vendendo suas construções e propriedades hipotecadas, então deve entregar todos os seus bens ao Banco. Nesse caso, o Banco vende imediatamente em leilão todas as propriedades recebidas, exceto as construções. Um jogador falido deve se retirar do jogo imediatamente. O jogador que sobrar ganha o jogo.

IMPORTANTE: O dinheiro pode ser emprestado a um jogador somente pelo Banco e apenas para hipotecar uma propriedade. Nenhum jogador pode emprestar ou pedir emprestado a outro jogador.

REGRAS PARA UM JOGO CURTO (60 a 90 minutos)

Há cinco regras modificadas para esse primeiro Jogo Curto.

• Durante a PREPARAÇÃO, o Banqueiro embaralha e entrega três cartas Títulos de Propriedade a cada jogador. Elas são grátis. Nenhum pagamento é exigido pelo Banco.
• Você necessita somente de 3 Casas (ao invés de 4) em cada lote de grupos de cor completos, antes de comprar um Hotel. O aluguel do Hotel continua o mesmo. O valor da devolução é ainda a metade do valor pago, o que nesse jogo é uma casa a menos do que no jogo regular.
• Se você parar na prisão, você deve sair na próxima vez: 1) usando a carta "Saída Grátis da Prisão" (ou comprar uma); 2) lançar duplas; 3) pagar $ 50. Diferente das regras normais, você deve tentar lançar as duplas e, se errar, pagar os $ 50 na mesma rodada.
• A penalidade para o caso de cair na casa "Imposto de Renda" é $ 200.
• FIM DO JOGO: O jogo termina quando um jogador cai em falência. Os jogadores que ficam avaliam suas propriedades: 1) dinheiro; 2) lotes, veículos e meios de transporte que possuem, pelo preço impresso no tabuleiro; 3) qualquer propriedade hipotecada que possuem, pela metade do preço impresso no tabuleiro; 4) Casas, que valem pelo preço pago; 5) Hotéis, que valem pelo preço pago, incluindo o valor das 3 Casas compradas.

O jogador mais rico, vence!

OUTRO BOM JOGO CURTO!

JOGO COM TEMPO LIMITADO: Antes de começar; combinem um horário definitivo para terminar, quando o jogador mais rico será declarado vencedor. Antes de começar, o Banqueiro embaralha e corta as cartas Títulos de Propriedades e entrega duas para cada jogador. Os jogadores imediatamente pagam ao Banco o preço das propriedades indicadas a eles.